

Sport-e az e-sport?

Kun Miklós
chief strategy officer

Media Hungary - 2019

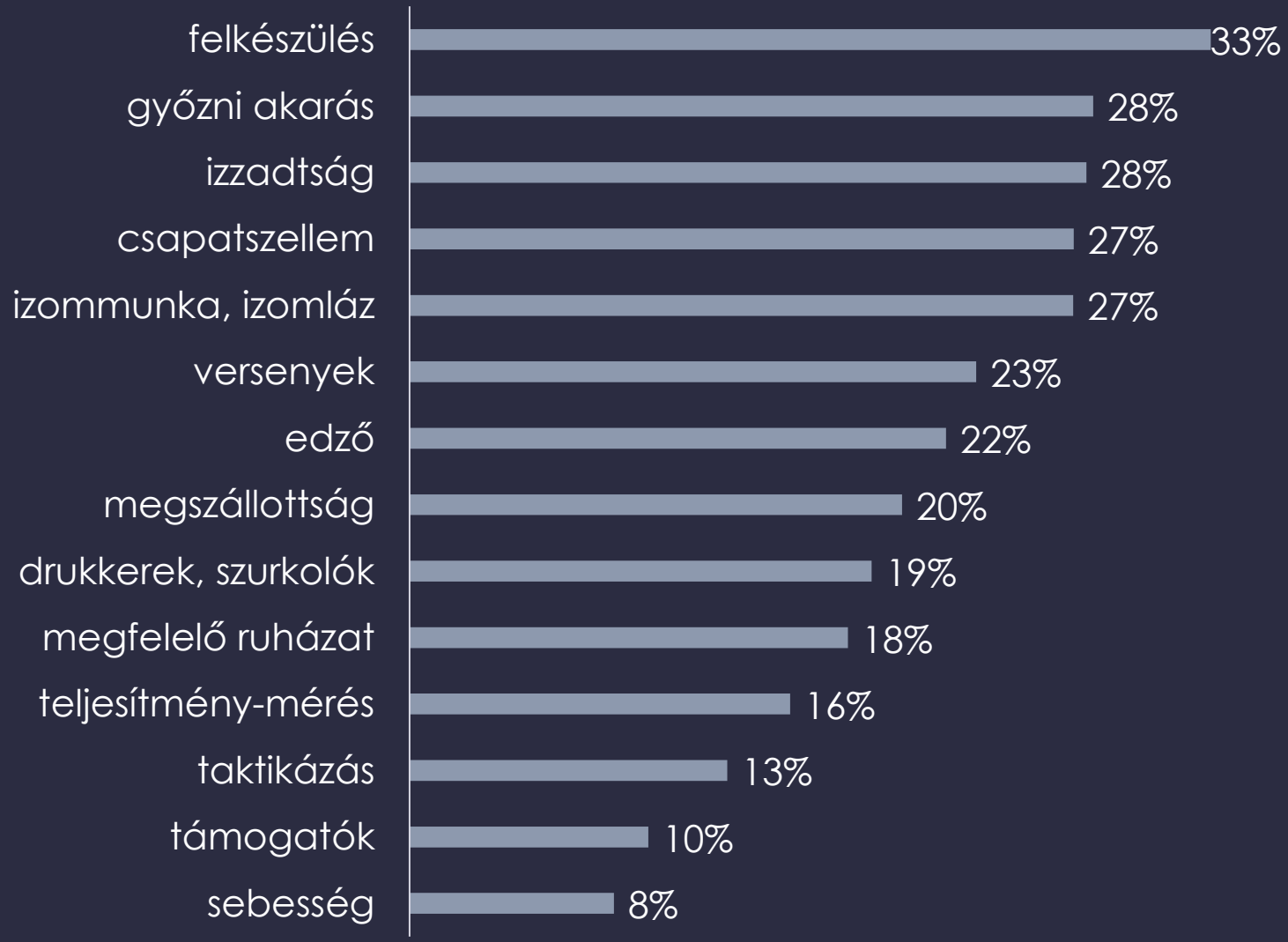
MEDIACOM

MEDIACOM INSIGHT

Megmértők, hogy mitől sport a sport?

„Kérjük, jelölje egy 5 fokú skálán, hogy az alábbi tényezőket mennyiben tartja ön a sport részének!”

Csak az „5 – enélkül nem sport a sport” válaszok aránya a teljes mintában



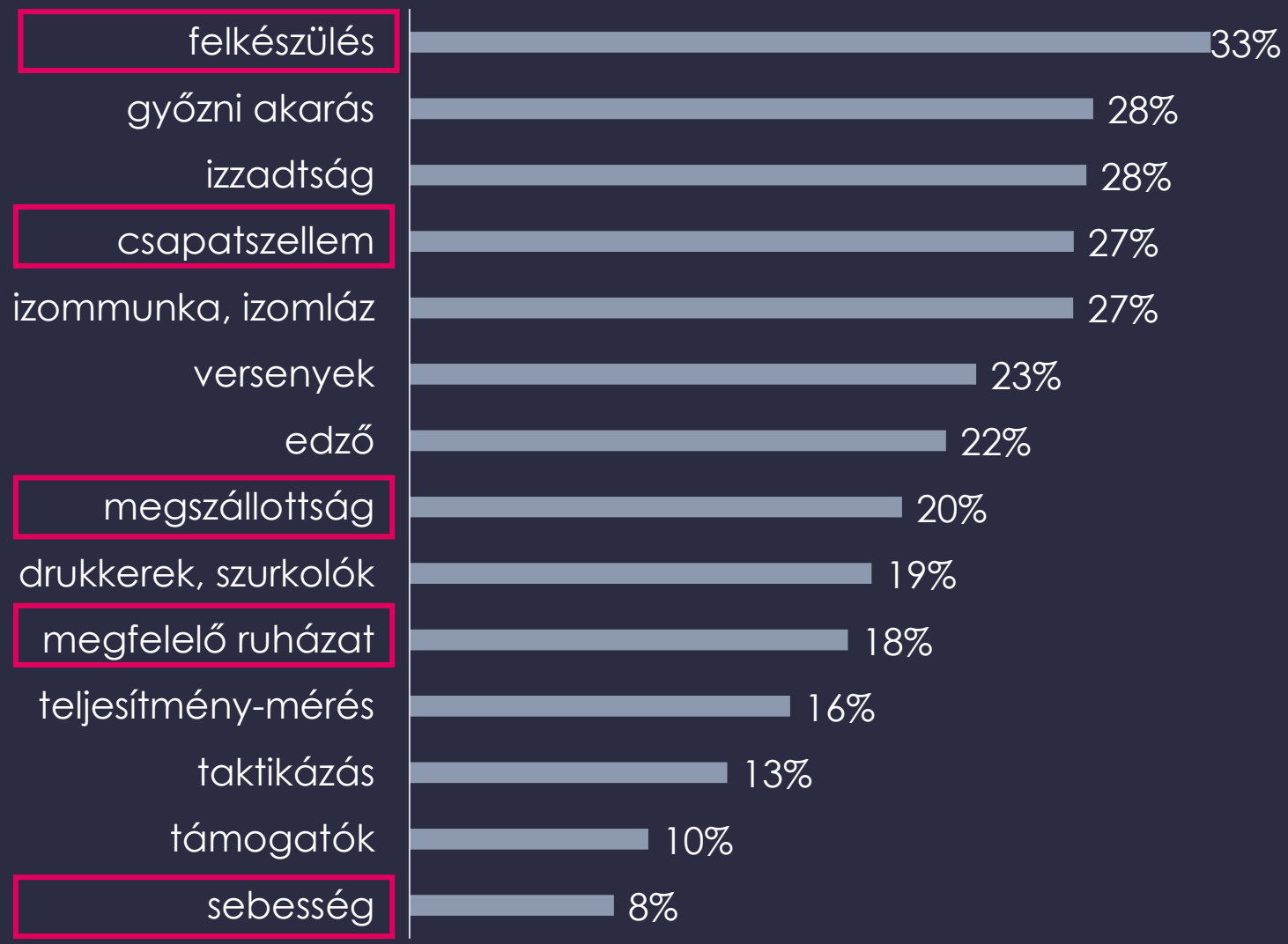
Reprezentatív kvantitatív kutatás: 2019. február, 18-59, N=300

Mitől sport a sport?

Az alapelemek, amelyek minden séma részét képezik.

De vajon hány sport-séma van?

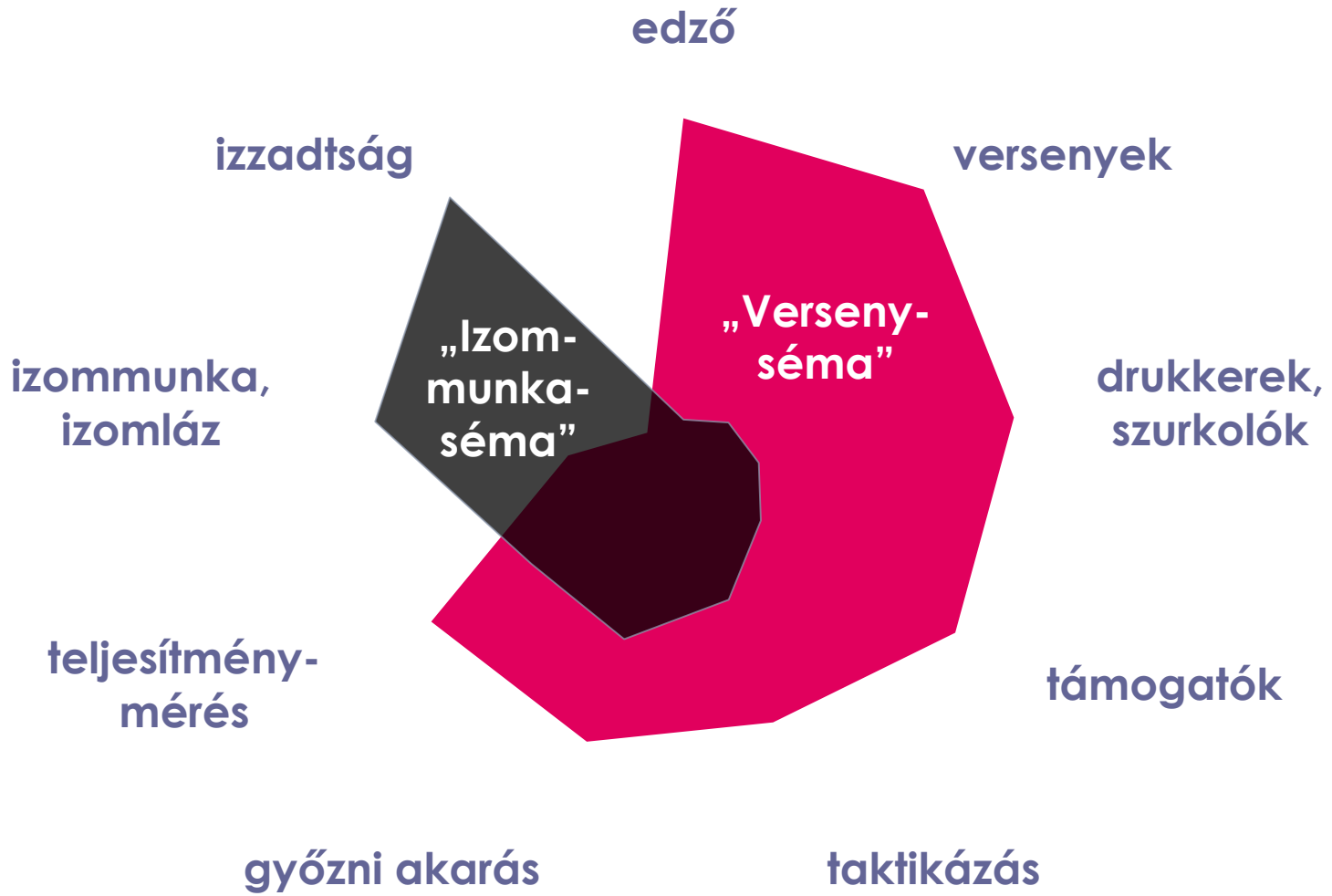
Csak az „5 – enélkül nem sport a sport” válaszok aránya a teljes mintában



Reprezentatív kvantitatív kutatás: 2019. február, 18-59, N=300

A sport fogalmának két séma-szerű összetevője van: a „Verseny-séma” a domináns, de az „Izommunka-séma” is önálló gondolkodási gyakorlat.

Vagyis vannak, akik lényegében az izommunka aspektusából definiálják a sportot…

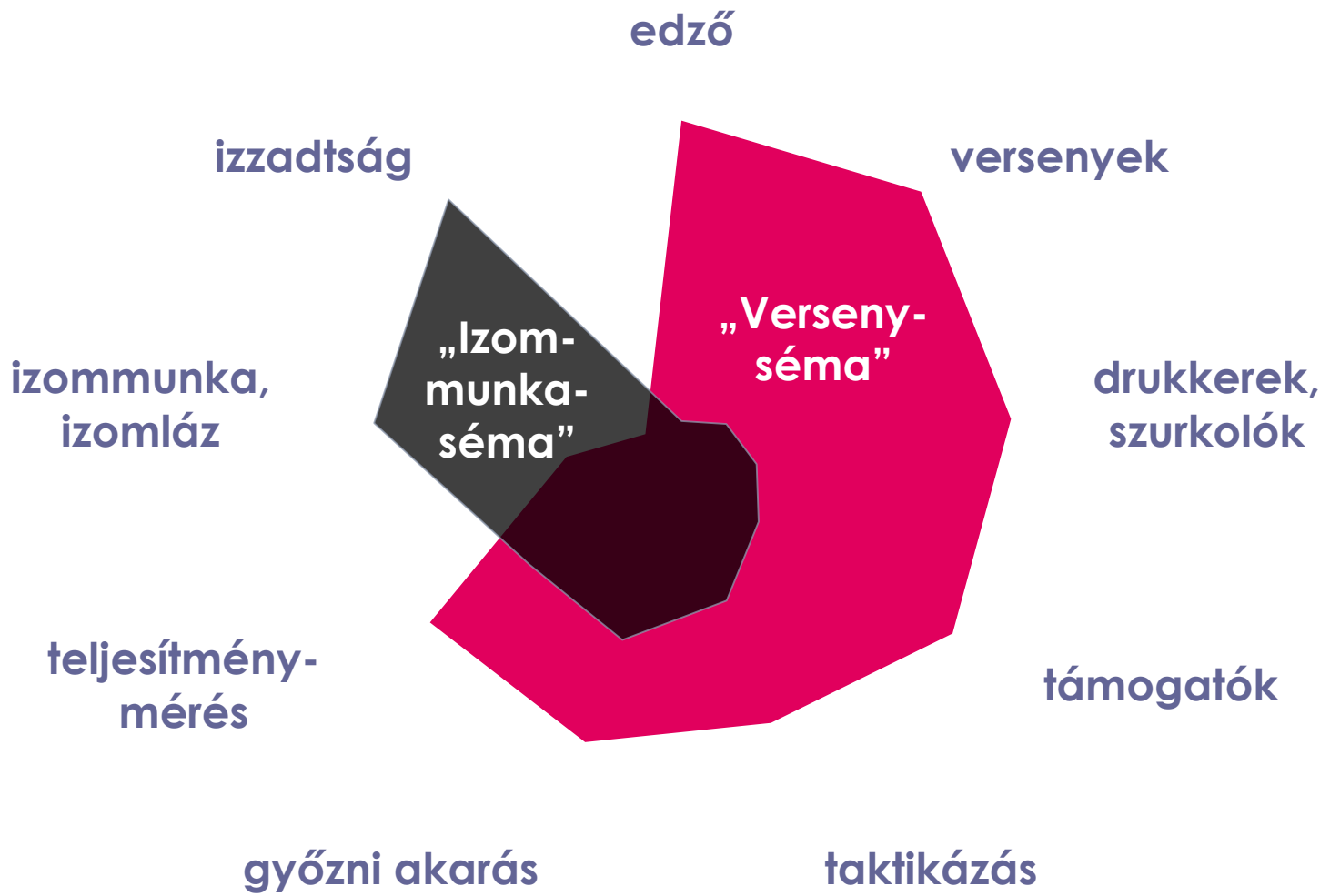


Reprezentatív kvantitatív kutatás: 2019. február, 18-59, N=300

A verseny-séma 45%-ot, az Izommunka-séma 22%-ot magyaráz a kiinduló varianciából. Módszer: főkomponens elemzés

MEDIACOM INSIGHT

A sport fogalmának két séma-szerű összetevője van: a „Verseny-séma” a domináns, de az „Izommunka-séma” is önálló gondolkodási gyakorlat.



INSIGHT!

- **Az Izommunka-sémával leírhatók között felülreprezentáltak a nők! (63%)**
- **A Verseny-sémával leírhatók között pedig az 50+-osok (37%)**

Tehát a fiatal lányok inkább az Izommunka-sémával definiálják a sportot!

Reprezentatív kvantitatív kutatás: 2019. február, 18-59, N=300

A verseny-séma 45%-ot, az Izommunka-séma 22%-ot magyaráz a kiinduló varianciából. Módszer: főkomponens elemzés

MEDIACOM INSIGHT

Nem csak jónak kell lenni, annak is kell látszani…

A geek és a gamer asszociációs mezejében sok (volt) a negatív elem, bár mára átalakul és egyre inkább a játék és küzdelem, mintsem a „lúzerség” jut eszünkbe.

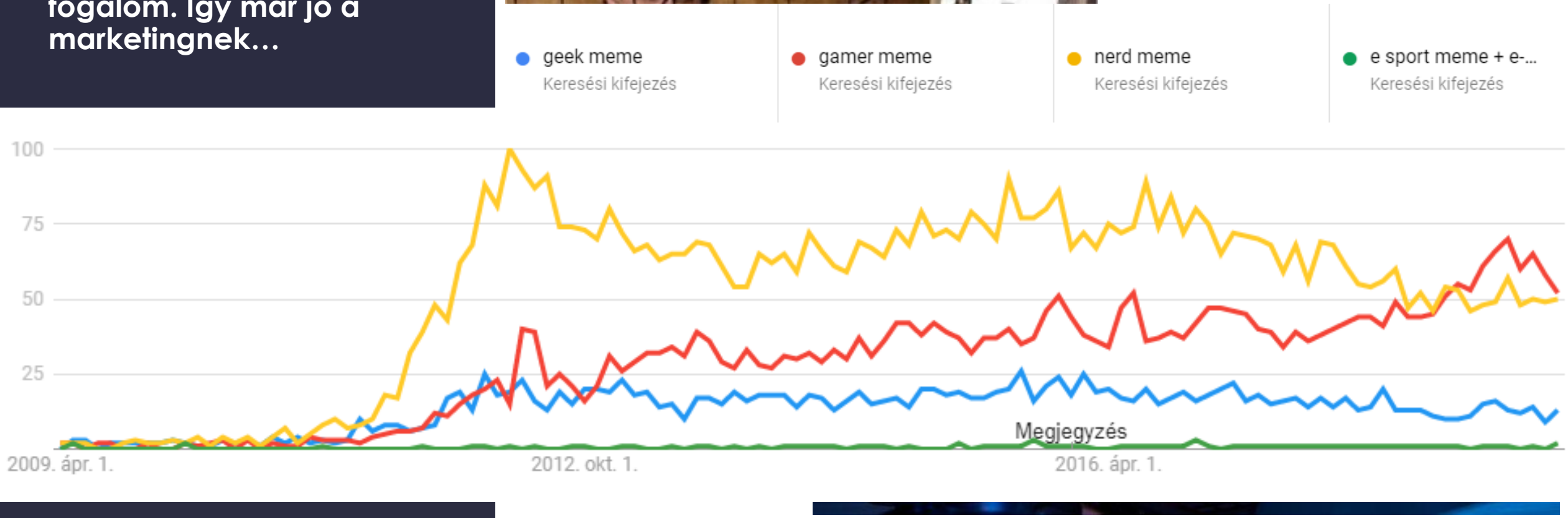




Forrás: https://betanews.com/2018/04/04/gamers-answer-security-skills-crisis/ https://www.forcesofgeek.com/2011/12/cliche-is-cliche-because-its-so.html

A geek/gamer/kocka-mémekre azért keresnek az emberek, mert negatívak, cinikusak. Az e-sportra pedig azért nem, mert „tiszta” fogalom. Így már jó a marketingnek…





Forrás: https://trends.google.hu/trends/explore?date=2009-04-01%202019-05-01&q=geek%20meme,gamer%20meme,nerd%20meme,e%20sport%20meme%20%2B%20e-sports%20meme

Nem csak jónak kell lenni, annak is kell látszani…

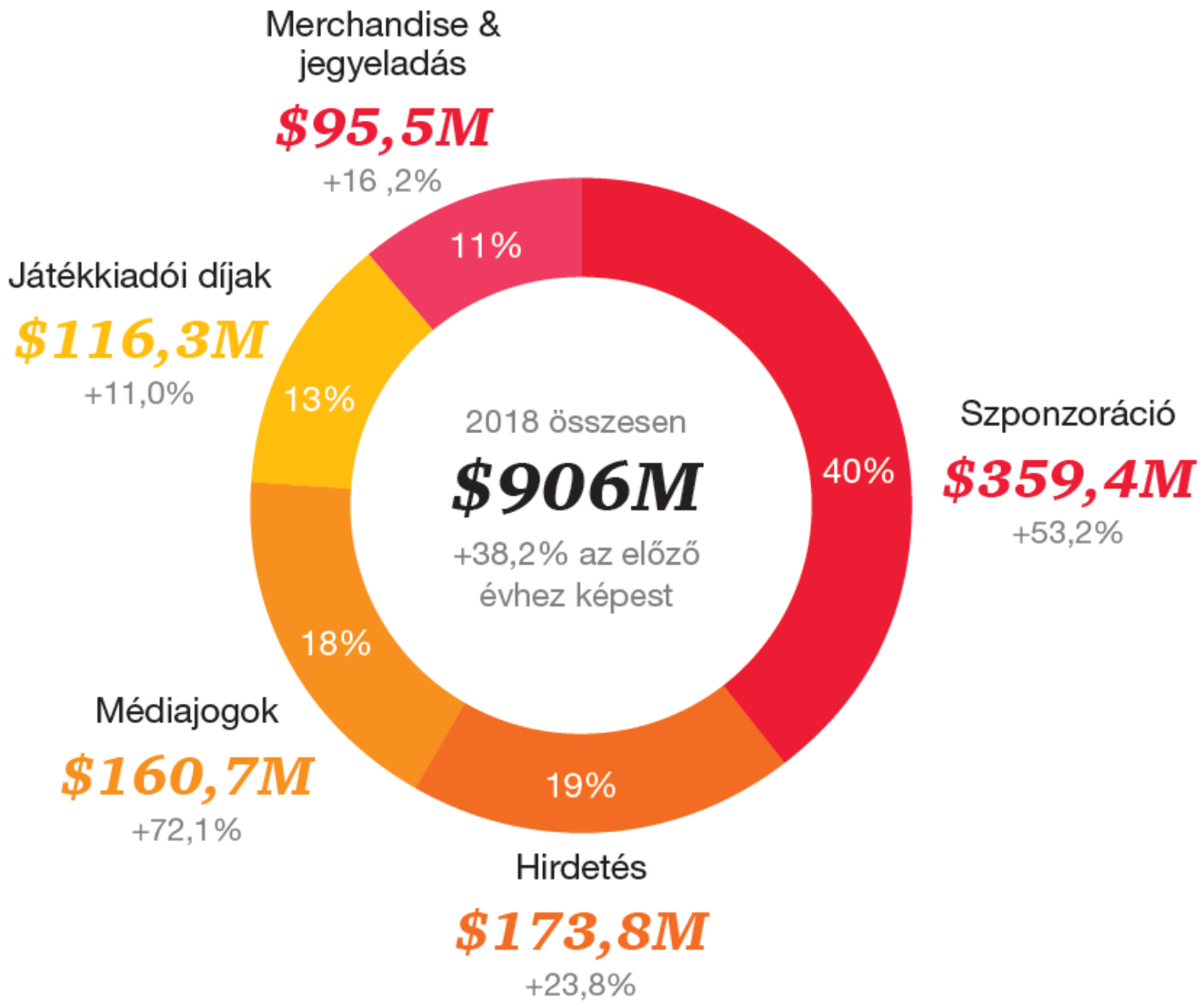
A sport jobban cseng…



Óriási piac, nagy potenciálokkal és szponzorokkal.

A marketing számára kedvező terep

Az e-sport globális árbevételének megoszlása 2018-ban



Forrás: PwC, https://www.pwc.com/hu/hu/

MEDIACOM INSIGHT

A marketing mint „mechanon” nem más, mint a tőke „mágneses mezeje” a társadalomi közegben. Mindent felfal, ami növeli az erejét.

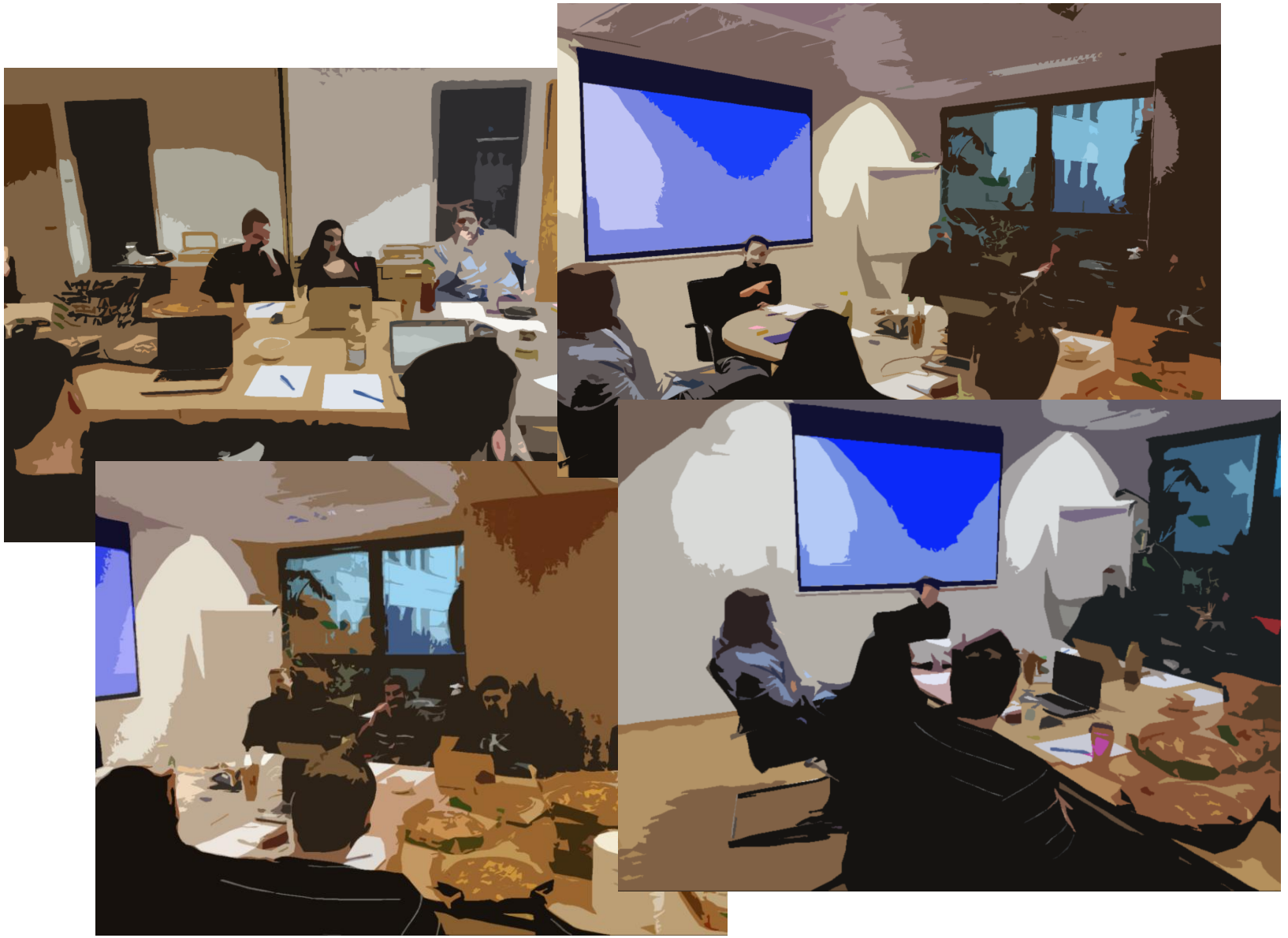


A marketing az egyik legösszetettebb iparág – tudományok tömkelegét használja

idő

pszichológia
antropológia
filmipar
UX, CX
AI
gaming
közgazdaságtan
dráma
sport
influencer
?
filozófia
technológia
voice
pénzügy
szociológia
big data

Saját kutatásunkban érintetteket kérdeztünk



Forrás: Mediacom Insight kutatás: fókuszcsoport, 2019, március

MEDIACOM INSIGHT

Mi a különbség?



E-sportoló

- Profi
- Tapasztalata/gyakorlata van
- Megélhetést biztosít
- Versenyeken vesz részt
- „Áldozatot hoz” (munka vagy iskola feladása)



Gamer

- Hobbi/szabadidő
- Nem vesz részt versenyeken

Forrás: Mediacom Insight kutatás: fókuszcsoport, 2019, március

Gamerből e-sportoló?

„…Amikor képes vagy áldozatot hozni a lehetőségért. Igazából csak a lehetőségért, hogy lehet belőled valaki…”

Forrás: Mediacom Insight kutatás: fókuszcsoport, 2019, március

MEDIACOM INSIGHT

Mi kell ahhoz, hogy valaki légy?

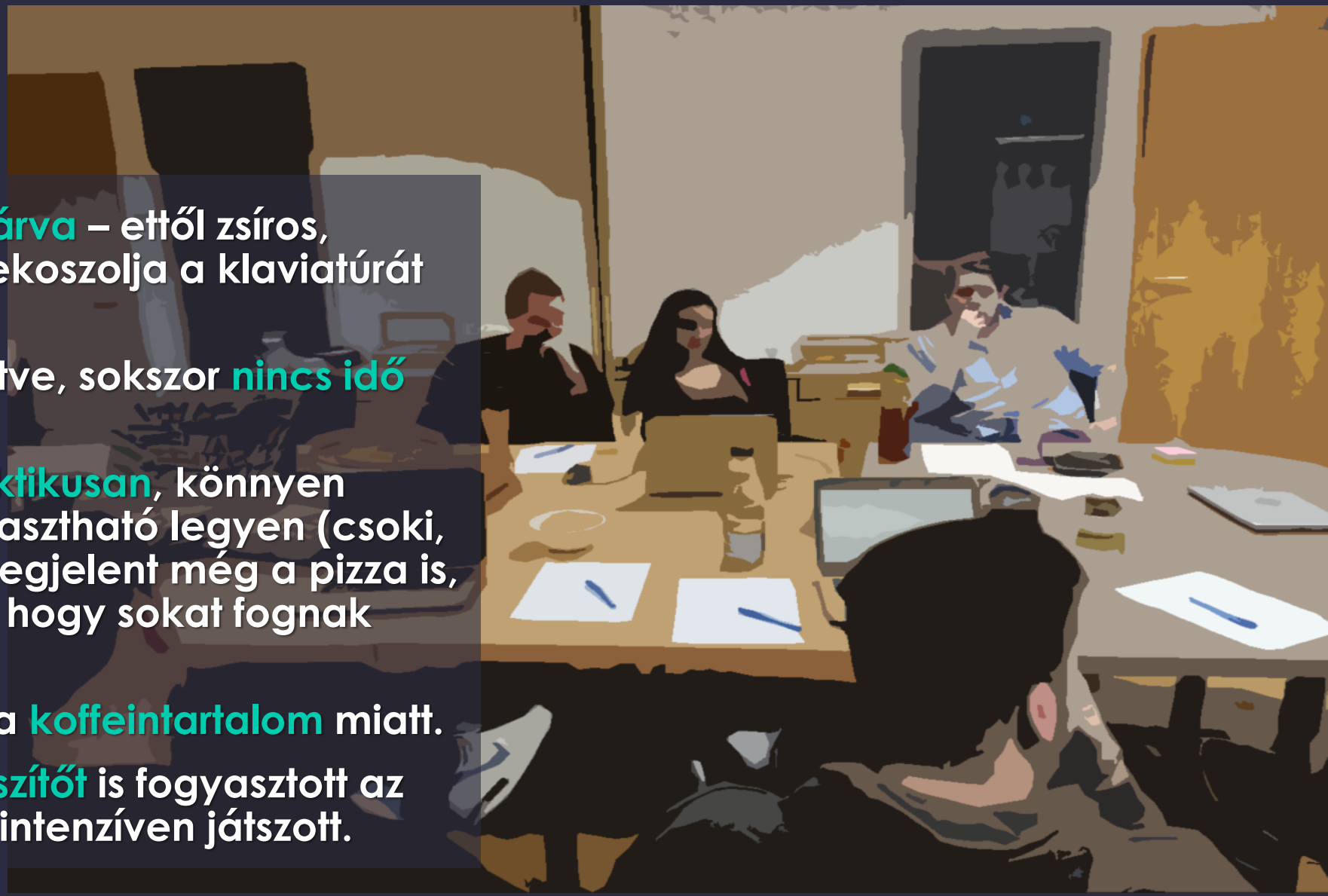
- Átlagosan ~10-15 éve játszanak a résztvevők.
- Jellemző volt a fiatalkori aktívabb részvétel középiskola/egyetem alatt – munka mellett már nehézkesebb napi 10-12 órát játszani.
- Konzolon a casual gamerek, erős PC-n pedig a hardcore vagy e-sportolók játszanak.
- Leginkább belsős tartalmakra (pl: skinek) költenek havi átlag 10.000-20.000 Huf között.
- A fő információforrás egybehangzóan a reddit.



Forrás: Mediacom Insight kutatás: fókuszcsoport, 2019, március

MEDIACOM INSIGHT

És még?



- Chips, keksz, rágcsa kizárva – ettől zsíros, morzsás lesz a kéz, összekoszolja a klaviatúrát és az egeret.
- Étel/ital az asztalra készítve, sokszor nincs idő külön kimenni ezekért.
- Fontos, hogy az étel praktikusan, könnyen kicsomagolható és fogyasztható legyen (csoki, kolbász, túrórudi, stb.) Megjelent még a pizza is, de úgy, hogy ha tudják, hogy sokat fognak játszani előre rendelik.
- Energiaitalok és a kóla, a koffeintartalom miatt.
- Edzés előtti étrendkiegészítőt is fogyasztott az egyik résztvevő, amikor intenzíven játszott.

Forrás: Mediacom Insight kutatás: fókuszcsoport, 2019, március

Tudásszint-vezértelt közösség



- Amikor elkezdtek játszani kialakult egy baráti kör
- Az új barátságok esetében akadálya lehet a közös játéknak, hogy különböző szinteken vannak
- A kapcsolattartás mindenkire jellemző volt, ha nem is találkoztak még offline, de a játékon kívül is tartják a kapcsolatot.
- Az offline találkozások célja vegyes: van, hogy játék miatt találkoznak, van, hogy egyéb szabadidős tevékenységet végeznek.

Forrás: Mediacom Insight kutatás: fókuszcsoport, 2019, március

Valakivé válni… brutális kitartást igényel egy nemzetközi és inkább maszkulin versengésben

„…gondolhatod magad most e-sportolónak, de nem biztos, hogy 5 év múlva is ott leszel…”

„…minél magasabb szinten vagyunk, annál jobban csökken a lányok aránya…”

„… elméletileg működhetne, de nincs elég nagy bázisa Magyarországon…”

„… én máshogy közelíteném meg. Ez globális annyira, hogy nincsenek közösségek (ország) ha az ember beszél minimálisan angolul…”

Forrás: Mediacom Insight kutatás: fókuszcsoport, 2019, március

MEDIACOM INSIGHT

Virtuális VS Való…

A résztvevők egyetértettek abban, hogy **a játék „illúzió”** olyan értelemben is, hogy, amit a való életben évekbe vagy évtizedekbe kerül elérni, a játékban ez pár óra/nap alatt teljesíthető.

Így van egy nagyon erős azonnali **visszacsatolás**, ahol a végtelenségig lehet fejlődni. Ezzel **kompenzálni** lehet a valóságban létező kudarcokat.

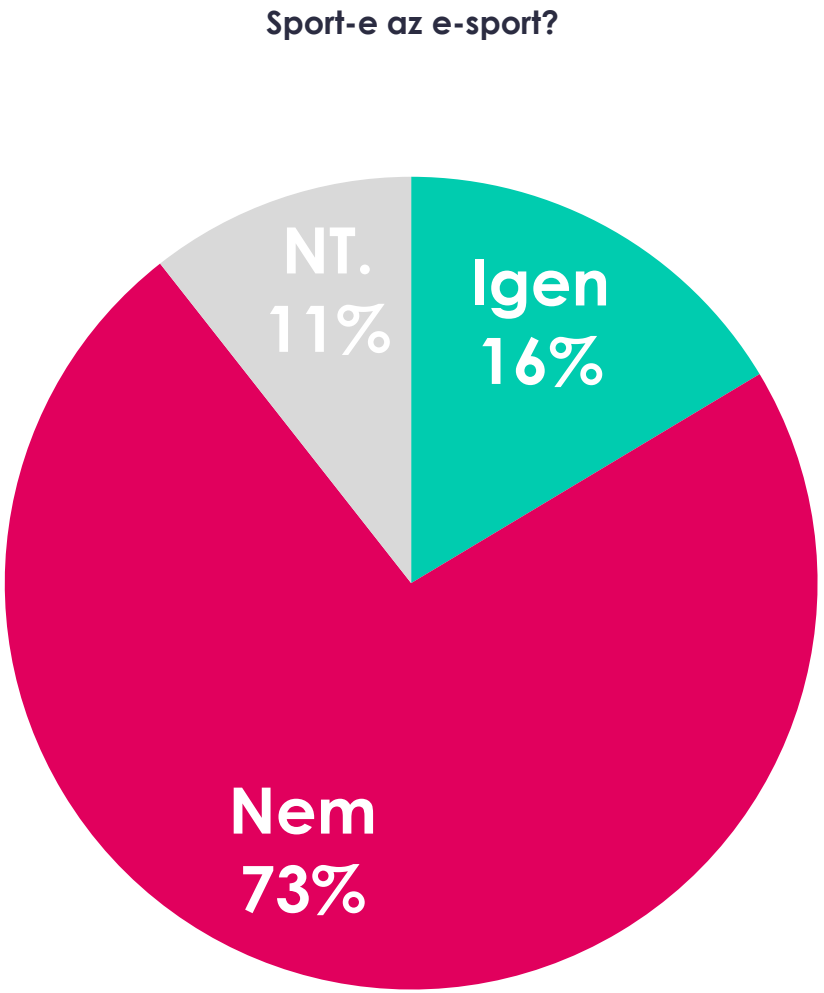


Forrás: Mediacom Insight kutatás: fókuszcsoport, 2019, március

MEDIACOM INSIGHT

Megkérdeztük az embereket, hogy mit gondolnak: Sport-e az e-sport?

„Vita alakult ki arról, hogy az elektronikus videojátékokon versenyszerűen játszott versengés, azaz az e-sport az sportnak tekinthető-e? Ön szerint az e-sport is sport?”



Reprezentatív kvantitatív kutatás: 2019. február, 18-59, N=300

MEDIACOM INSIGHT

Megkérdeztük az embereket, hogy mit gondolnak: Sport-e az e-sport?

Felkészülést és koncentrációt igényel és komoly szellemei és fizikai terhelést is jelent.

itt is megfelelő a versenyszellem és a versenydrukk

mert nagyon széles réteget lefed a társadalomból, nagyon komolyan, valaki életvitelszerűen csinálja és nagyon komoly pénzdíjazású versenyek is vannak

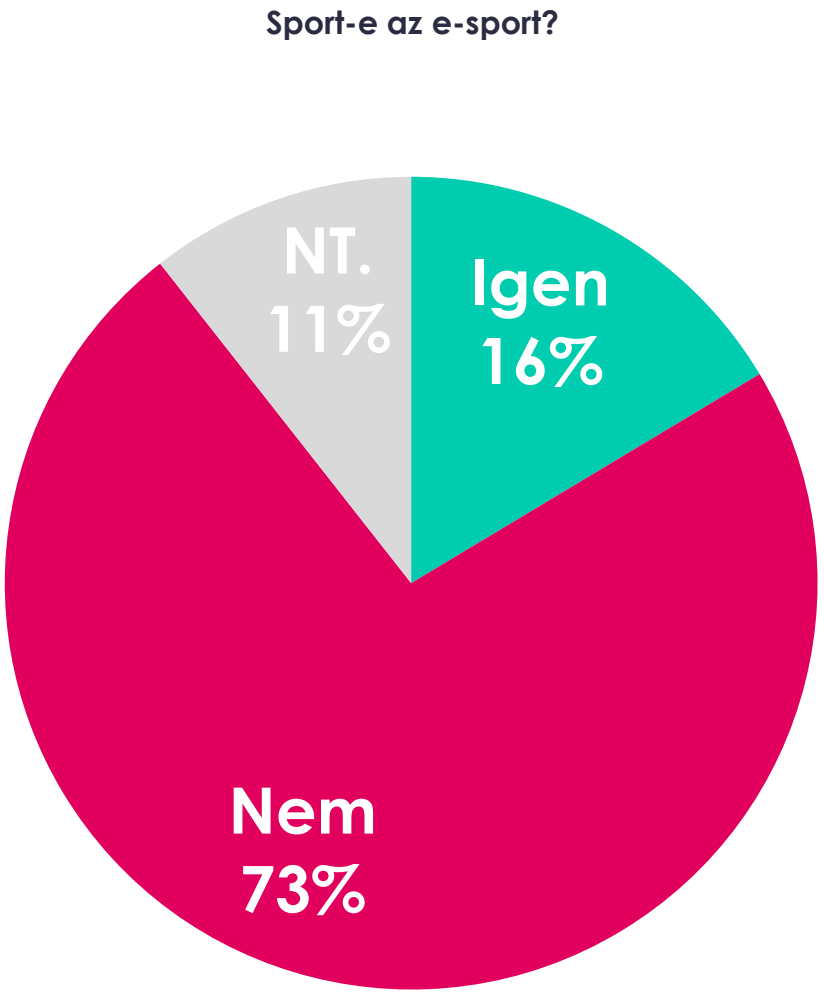
ez egy szellemi sport, éppen olyan, mint a sakk. Taktikázni kell, gondolkodni, jó döntéseket hozni, kitűnő reflexszel rendelkezni.

Mert ez nem fizikai aktivitás

nem személyesen játszanak egymással, így nincs kontakt testileg

Mert ez nem a valóságban történik!

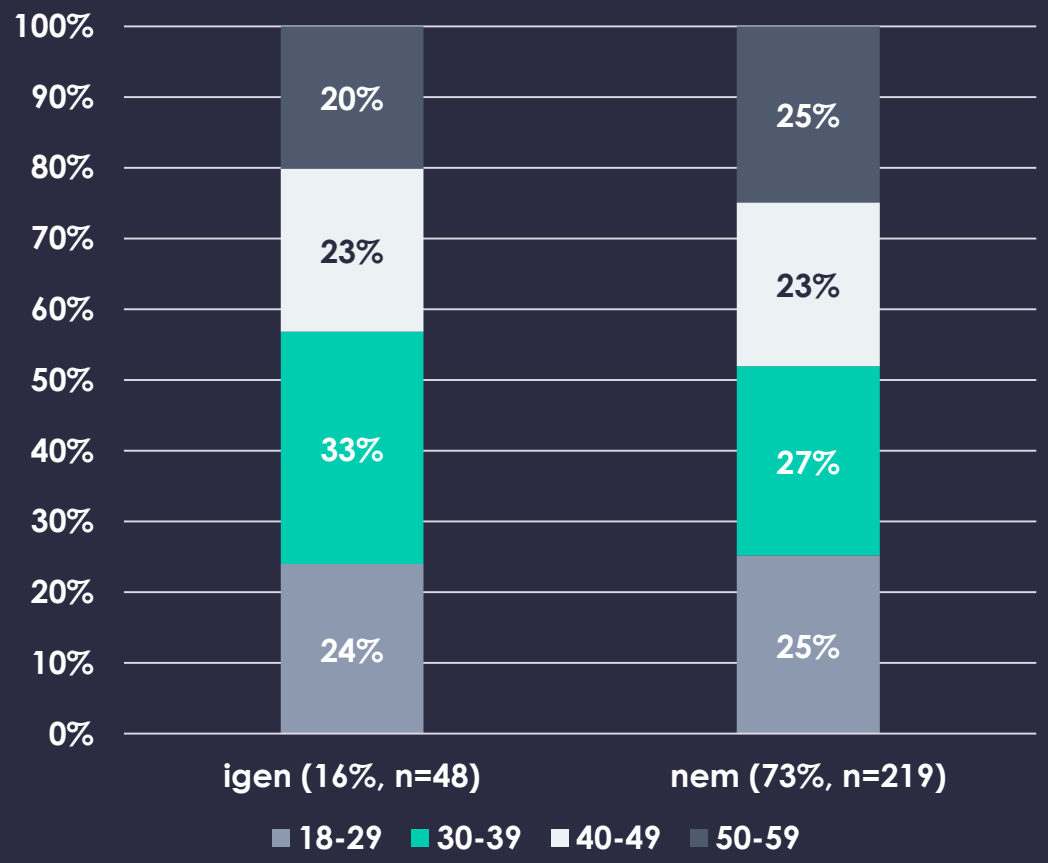
A sport a mozgásról szól, nem egy asztal melletti üldögélésről.

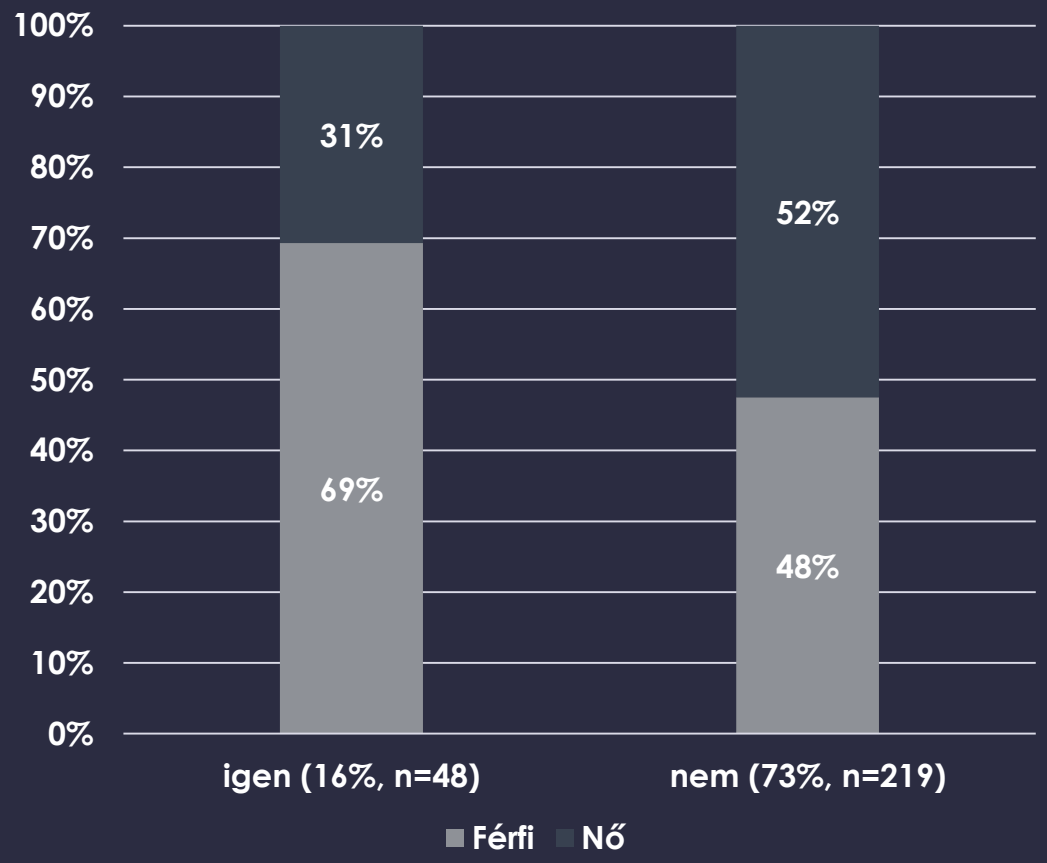


Reprezentatív kvantitatív kutatás: 2019. február, 18-59, N=300

MEDIACOM INSIGHT

Hoppá! Az életkor nem differenciál, az „igenek” között azonban (statisztikailag is) több a férfi



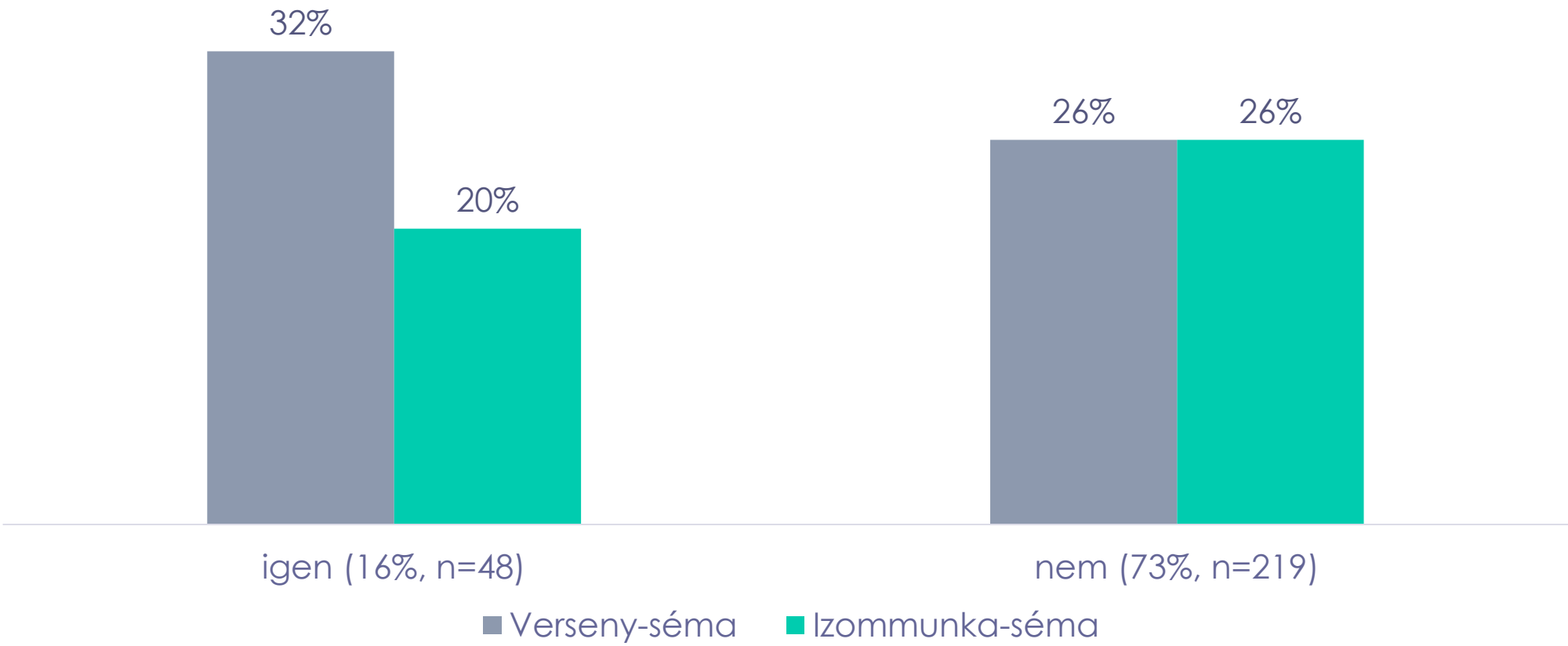


Reprezentatív kvantitatív kutatás: 2019. február, 18-59, N=300

MEDIACOM INSIGHT

Akik szerint az e-sport nem sport, azok negyedére nagyon jellemző mindkét séma. Az e-sportot sportnak tekintők azonban inkább a Verseny-sémával írják le önmagában a sport fogalmát a mintánkon belül.*

A sémák jellemző tartományának megjelenése az e-sportot sportnak (igen), illetve azt nem sportnak (nem) tartók között



*Az eltérések 95%-os szinten ezen mintaméretek mellett még nem szignifikánsak.

Reprezentatív kvantitatív kutatás: 2019. február, 18-59, N=300

MEDIACOM INSIGHT

Insight-ok

- *A sport fogalmában alapvetően van kódolva a teljesítmény, a csapat és az izommunka.*
- *A „teljesítmény-séma” erősebb, mint az izommunka-séma, de mindkettővel leírható a sport maga.*
- *Az emberek közel 3/4 része nem tartja sportnak az e-sportot. 16% szerint viszont az. Közöttük azonban nincsenek felülreprezentálva a fiatalok, csak a férfiak.*
- *Az e-sport nagyon maszkulin viszont pont a fiatal lányok definiálják inkább izommunkával a sport fogalmát…*
- *Az e-sport rengeteg energiát és ennek megfelelő, feláldozó életvitelt követel meg, mert a verseny globális, a lemaradás esélye nagy.*
- *Az e-sportolók között ismert a tény, hogy bizonyos esetekben a virtuális siker hajszolása valamilyen valós probléma túlkompenzálása.*

Konklúzió

Opció A)
Ahhoz, hogy az e-sportot valóban sportként fogadja el a társadalom, a „DNS-ébe” kellene kódolni az izommunkát.

Opció B)
Érdemes lenne máshogy nevezni.

Opció C)
Nincs.

Forrás: Mediacom Insight kutatás: fókuszcsoport, 2019, március és 300 fős reprezentatív online mintavétel, 2019 február, 18-59

MEDIACOM INSIGHT

A prezentációban található valamennyi információ felhasználása vagy másolása a Mediacom írásos engedélye nélkül nem megengedett.



Köszönöm!

Miklos.Kun@Mediacom.com

MEDIACOM INSIGHT